NES-WR-FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

WRECKING CREW™

HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI

PROGRAMMEERBARE
SERIES
SÉRIÉ
PROGRAMMABLE

Dit officiele zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde.
Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

Fijn dat je de spelcassette Wrecking Crew™ van Nintendo Entertainment System™ (NES) hebt uitgekozen.

DOEL VAN HET SPEL/SPELBESCHRIJVING

Deze programmeerbare spelcassette van Nintendo laat je zelf jouw eigen gebouw ontwerpen, hindernissen neerzetten waar je zelf wilt en ze in een recordtijd weer afbreken. Op deze manier kan je het net zo moeilijk of makkelijk maken als je zelf wilt. Als je dit te veel moeite vindt kan je natuurlijk ook de voorgeprogrammeerde spellen spelen. Ieder gebouw wordt moeilijker en je moet zeer slim zijn. Probeer de gebouwen af te breken, maar pas op voor monsters zoals "Gotcha Wrench" en "Egg Plant Man", rondvliegende vuurballen en de gemene "Voorman Spike".

Lees voor een goed gebruik van je nieuwe spel dit instructieboekje aandachtig door; berg het daarna goed op, zodat je er later nog eens in kunt kijken.

1. WAARSCHUWING

1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Let er daarom op dat je hem niet op een te warme of te koude plaats bewaart. Stoot er niet tegenaan en laat hem niet vallen. Haal hem ook vooral niet uit elkaar.
2) Kom niet aan de electrische contacten; deze mogen niet nat of vuil worden, anders kan het spel beschadigd worden.
3) Maak hem niet schoon met terpentine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

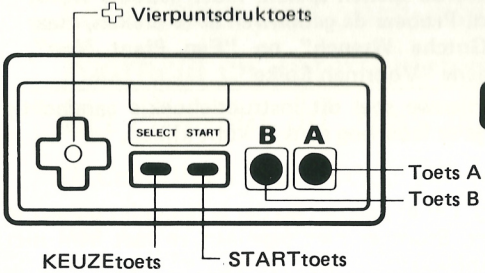
N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om zonder kennisgeving vooraf wijzigingen in zijn produkten en/of produktbeschrijvingen aan te brengen als dit tot doel heeft het product te verbeteren.

© 1987 Nintendo

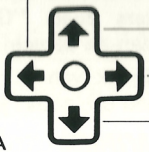
2. GEBRUIKSAANWIJZING VOOR DE AFSTANDSBEDIENING

Afstandsbediening 1 – als er door een persoon gespeeld wordt.
Afstandsbediening 2 – bedoeld voor de tweede speler, als er door twee personen wordt gespeeld.

De afstandsbedieing 1/2



Vierpuntsdruktoets



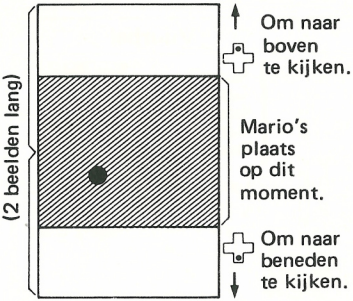
Toetsen A en B

- Dit zijn de aanvalsknoppen. Als je er op drukt, zal Mario (of Luigi) de muur of het obstakel dat voor hem staat, kapot slaan.
- Wordt ook gebruikt bij het kiezen van het gebouw in de spelkeuze (gebouw 1 t/m 100).

KEUZEtoets

Zet in de spelkeuze de bal (⊙) bij het spel dat je wilt spelen door op deze toets te drukken.

- 1-player is voor 1 speler.
- 2-player is voor 2 spelers.
- DESIGN keuze is voor als je zelf je gebouw wilt ontwerpen (zie verdere instructies)



STARTtoets

Druk op deze toets om te beginnen.

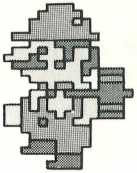
Onderbreken van het spel:

1. Als je middenin het spel even wilt ophouden, druk dan op de STARTtoets. Je hoort dan een pauzetoon en het spel stopt.
2. Als je naar boven of beneden drukt op de vierpuntsdruktoets ✚ , zal het scherm die kant opgaan zodat je het hele gebouw kan zien.
3. Druk nog een keer op de STARTtoets om verder te gaan waar je gebleven was

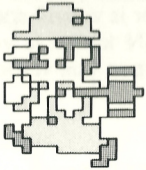
* De hoogste score wordt weer uitgewist als het apparaat uitgezet wordt.

De figuren

Spelers

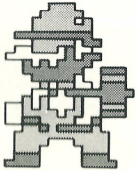


Mario
(Afst. bed. 1)



Luigi
(Afst. bed. 2)

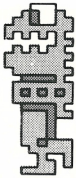
Voorman



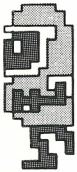
Spike

Monsters

Gotchawrench Jr.



Gotchawrench



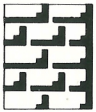
Eggplant Man

Vuurbal

Muren en obstakels

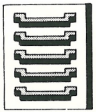
Muren die vernietigd kunnen worden (hier krijg je punten voor)

1 x slaan
Vernietigd na 1 slag.



2 x slaan
Vernietigd na 2 slagen.

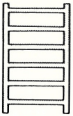
3 x slaan
Vernietigd na 3 slagen.



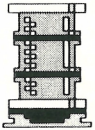
Muurtrap
Vernietigd na 1 slag. Kan ook als trap gebruikt worden.

Obstakels die niet vernietigd kunnen worden

Deur
Opent als je erop slaat. Monsters kunnen erin gaan en eruit komen.



ladder
Om naar boven en beneden te klimmen.



Vat
Als je er een tegen komt, kan je niet meer verder.

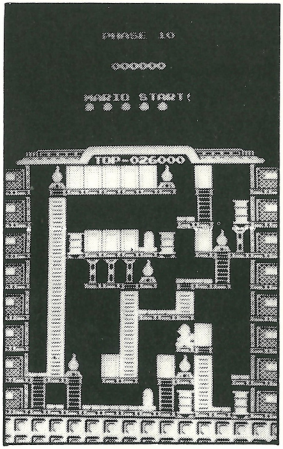
Vloer
Pas op! Als hij ophoud kan je vallen.

Vernietigings gereedschap.
(hier krijg je geen punten voor).

Dynamiet
Vernietigd de muren aan beide kanten.

Pilaar
Als je deze tegenkomt en wegslaat valt alles wat erboven staat naar beneden.

3. SPELREGELS



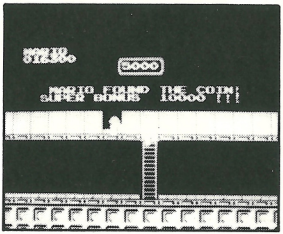
1. Druk bij de spelkeuze op toets A of B om te bepalen bij welk gebouw je wilt beginnen.
   - Je ziet dan "PHASE = XXX"
   - Je kan kiezen van 1 tot 100. Hoe hoger het getal, des te moeilijker is het gebouw.
   - Aan het eind van een 2 – spelers spel kan Mario het gebouw kiezen waarin het volgende spel begint.
2. Als het volgende spel begint zie je het nummer van het gebouw, de score en het aantal overgebleven Mario's (Luigi's). In het totaaloverzicht van het gebouw zie je de muren, die vernietigd moeten worden, knipperen.
3. Gebruik de vierpuntsdruktoets ✥ , om Mario (Luigi) over het scherm te bewegen. Zet hem voor een muur of trap die vernietigd moet worden en druk op toets A of B om te slaan. Als alle muren die in het begin knipperden vernietigd zijn, is het gebouw klaar en ga je vanzelf naar de volgende.

- Op elke etage kan je van de linkerkant naar de rechterkant van het scherm lopen (en andersom) door in de linkerhoek gewoon door te lopen.

4. De monsters (Gotchawrench en Eggplant Man) en voorman Spike proberen te verhinderen dat het Mario (Luigi) lukt het gebouw te vernietigen. Probeer hen op de slimste manier te ontlopen. Pas vooral goed op dat je niet klem wordt gelopen tussen een vat en hun, want dan zit je vast.

- Voorman Spike heeft de gewoonte om Mario (Luigi) van achter te slaan, zodat je valt. Pas dus goed op voor hem.

5. Als je te lang op een etage blijft komt er een vuurbal! Let er op dat je niet verbrandt, loop dus hard weg, klim omhoog of ga naar beneden.
6. Je kan het dynamiet gebruiken om een rijtje muren in een keer te vernietigen, maar pas wel op. Loop, als je geslagen hebt, snel naar links of rechts, anders wordt je zelf weggeblazen en val je naar beneden.
7. Als je dood gaat moet je weer helemaal opnieuw beginnen met het vernietigen van het gebouw.
8. Als je alle muren vernietigd hebt, ga je automatisch door naar de volgende ronde.
9. Bonus



Na elke 4e ronde krijg je een bonusronde.
(voorb.: De ronde na de 4e ronde, na de 8e ronde enz.)

- Achter een muur uit het rijtje zit een munt verborgen. Klim snel op de ladder en vind de munt voor dat Voorman Spike dit doet.

- De tijd die nog overblijft nadat je de munt gevonden hebt, wordt als bonus bij je score opgeteld. Als je de munt vindt bij de eerste slag die je maakt, krijg je een speciale bonus van 10.000 punten.

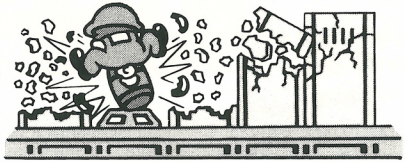
Geheime Wapens

Je hebt een paar trucs die je in het spel kan gebruiken. Als je ze op de juiste manier weet te gebruiken kan het spel zeer gunstig voor je uitvallen en maak je kans op extra punten.
Als je ze verkeerd gebruikt, kunnen ze in je tegendeel uitvallen en kan je zelfs het spel verliezen, dus pas goed op!

- Hieronder volgt een beschrijving van enkele van de trucs.

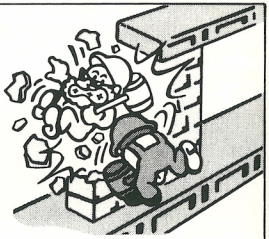
Geheime Wapens

1. Een rijtje muren tegelijk opblazen



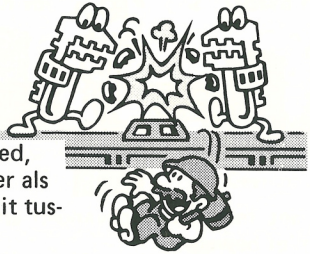
Hier krijg je extra bonuspunten voor.

2. Stootslag



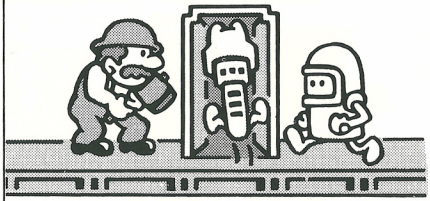
Een harde slag naar Voorman Spike of wat er achter een muur staat zal hem naar beneden doen vallen.

3. Dynamiet ontsnapping



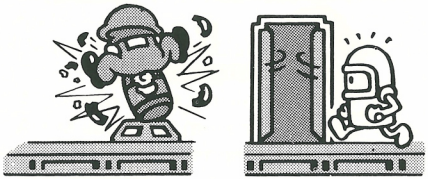
Altijd goed, zelfs beter als je klem zit tussen twee monsters.

4. Monsterjacht



Sla de deur open en jaag de monsters erin.

5. Blaas de deuren open

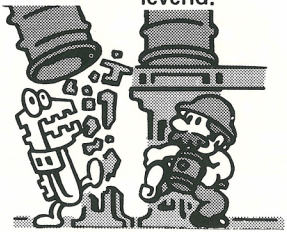


Opent zelfs een deur die ver weg is.

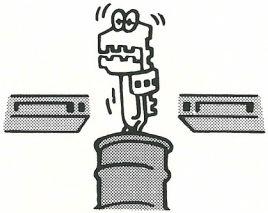
6. Loop over de vaten

Je kan wel over de vaten lopen.

7. Vallende vaten Vang Voorman Spike en de monsters levend.



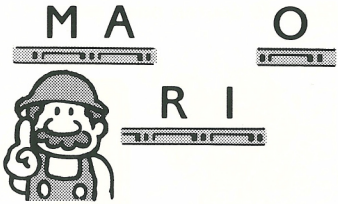
8. Opsluiten



Het monster is gevangen en kan zich niet bewegen.

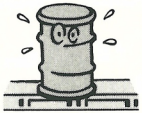
9. Zoek Mario's (Luigi's) naam

Als je de letters in de juiste volgorde kan vinden (MARIO) krijg je een extra man.
(Dit wordt maar 8 keer gedaan in het hele spel.)



Hopeloze Gevallen

1. Onder een vat

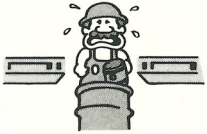


Je moet weer opnieuw beginnen.

2. Tussen twee vaten

Geen ontsnapping.

3. Ingesloten



Geen ontsnapping.

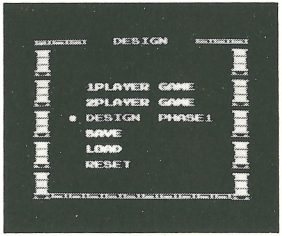
Pas op!

- Je verliest een Mario (Luigi) als je door een vuurbal geraakt wordt.
- Je verliest een Mario (Luigi) als je door een monster geraakt wordt.

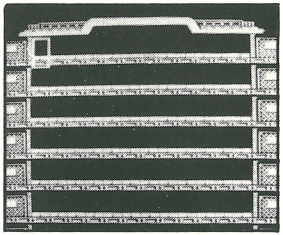
Puntentelling

- De score is zichtbaar aan de bovenkant van het gebouw in het begin van het spel.
- De hoogste score staat direct onder het dak.
- De puntenverdeling is alsvolgt:
  Als je een muur vernietigt . . . . . 100 punten
  Als je een rijtje muren vernietigt . . . . . (Max.) 800 punten
  Als je een monster gevangen neemt . . . . . 1.600 punten
- Bonuspunten
  Afhankelijk van de tijd die overgebleven is, 5.000 – 0 punten. Als je de munt bij de eerste slag vindt, 10.000 punten extra.

4. DE DESIGN KEUZE



De DESIGNkeuze



Leeg figuurscherm klaar voor het ontwerpen.

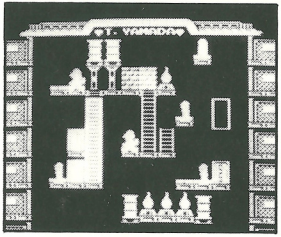
Ontwerp je eigen gebouw in de DESIGNkeuze door de verschillende muren, obstakels en monsters zo te plaatsen zoals je ze zelf wilt hebben.

- Je kan 4 gebouwen ontwerpen en spelen.

1. Gebruik de KEUZEtoets om de spelkeuze op het scherm te brengen.
2. Zet met deze KEUZEtoets of met de vierpuntsdruktoets ✚ de bal ⊙ bij de DESIGNkeuze en druk op de STARTtoets. Je ziet nu de DESIGNkeuze.
3. Zet de bal ⊙ nu weer bij DESIGN en druk weer op START. Je ziet nu het scherm wat hiernaast staat. Hiermee kan je je eigen gebouw ontwerpen.

N.B.: De SAVE en LOAD keuzes worden niet gebruikt. Die zijn erin gezet voor latere uitbreidingen van het product.

Hoe moet je je eigen gebouw ontwerpen en bespelen



1. Er zijn 15 verschillende figuren die je kan plaatsen in je gebouw. (Zie pagina 5 – 6).
2. Gebruik de vierpuntsdruktoets ✥ om het knipperende vierkant □ te verplaatsen naar de plaats waar je de figuren wilt zetten.
3. Door op toets A of B te drukken veranderd het plaatje in het vierkant. Als je de afbeelding die je wilt laten staan gevonden hebt, verplaats het vierkant dan met de vierpuntsdruktoets. Het laatste plaatje zal achterblijven en een leeg vierkant verschijnt weer op de nieuwe plaats.

* Als je op toets A drukt gaan de plaatjes steeds eentje verder en als je op toets B drukt gaan ze steeds eentje naar achter.

4. Als je een fout hebt gemaakt en je wilt deze herstellen, zet dan het vierkant ■ weer op die plaats terug en kies met de toetsen A of B de juiste afbeelding.
5. Als je klaar bent met ontwerpen, druk dan op de KEUZEtoets en de DESIGNkeuze verschijnt weer op het scherm. Kies nu voor 1 of 2 spelers en begin het spel door op de STARTtoets te drukken.
6. Als je klaar bent met zelf ontwerpen en je wilt terug naar de gewone spelkeuze, druk dan op de KEUZEtoets en kies in de DESIGNkeuze voor RESET en druk op de STARTtoets om weer terug te gaan naar de spelkeuze.

Let op

- Als je bij het ontwerpen geen muren plaatst begint het spel nooit, want dan is er niets te vernietigen.
- Bij het ontwerpen kan je alleen Mario plaatsen als speler, Luigi kan niet neergezet worden.
- Bij het ontwerpen kan je maar 1 Mario, 1 Voorman Spike en 6 monsters plaatsen. Als je probeerd er meer te plaatsen zullen ze gewoon niet verschijnen.
- Per gebouw kan je maar 8 deuren neerzetten. Als je er meer probeert neer te zetten verschijnen ze gewoon niet.
- Per plaats kan je maar 1 figuur neerzetten.
- Je kan geen pilaren recht boven elkaar zetten.
- Je kan ook geen deur boven een pilaar zetten.
- Er is geen bonusfase als je zelf je gebouw ontwerpt.
- Voor de rest is alles net zoals bij het normale spel.
- Alhoewel je alleen Mario neer kan zetten bij het zelf ontwerpen, kan je wel met twee spelers spelen. (Per gebouw wisselt dan de besturing van afstandsbediening 1 naar afstandsbediening 2).

Extra functies

Bij het zelf ontwerpen kan je met afstandsbediening 2 een aantal extra functies bedienen.

- Je kan een van de voorgeprogrammeerde gebouwen overnemen en veranderen.

1. Keer hiervoor terug naar de spelkeuze en kies de fase de je wilt overnemen met de toetsen A of B.
2. Als je dan terug gaat naar de DESIGNkeuze kies dan weer het gebouw dat je wilt ontwerpen m.b.v. toets A. Je ziet nu het lege gebouw als je op de START-toets drukt.
3. Druk nu op de vierpuntsdruktoets van afstandsbediening 2 naar boven en tegelijkertijd op toets B (ook van afst. bed. 2) en het gekozen gebouw verschijnt.
4. Je kan nu zelf wijzigingen aanbrengen in dat gebouw.

* Afstandsbediening 2 heeft nog meer handige functies bij het zelf ontwerpen.

- Druk op de toetsen A en B tegelijk en de vloeren worden weer helemaal schoon.
- Druk op toets A en naar rechts en de vloeren verdwijnen ook.
- Druk op toets A en naar beneden en overal komen ladders.
- Druk op toets A en naar links en overal komen muurtrappen.
- Druk op toets A en naar boven en overal komt dynamiet.
- Druk op toets B en naar rechts en overal komen "1 x slaan" muren.
- Druk op toets B en naar beneden en overal komen "2 x slaan" muren.
- Druk op toets B en naar links en overal komen "3 x slaan" muren.

Geef je gebouw een naam

Bij het zelf ontwerpen kan je je gebouw een naam van max. 10 tekens geven.

1. Druk, voordat je klaar bent en op de KEUZEtoets gaat drukken, op de START-toets. Je ziet nu dat net onder het dak een streepje ␣ gaat knipperen.
2. Met boven en benden op de vierpuntsdruktoets ✥ van afstandsbediening 1 kan je de verschillende tekens te voorschijn laten komen.

* Met links en rechts kan je het streepje ␣ heen en weer bewegen.

3. Als het teken dat je wilt laten staan boven het streepje staat, verplaats dan het streepje naar de volgende plaats. Het teken dat boven het streepje stond, zal blijven staan en de nieuwe positie zal leeg zijn.
4. Als er staat wat je er wilt laten staan, druk dan weer op de STARTtoets en het vierkant ␣ verschijnt weer in het gebouw. Nu kan je weer dingen veranderen of gaan spelen.

* Omdat nu je naam onder het dak staat is er geen ruimte meer voor de hoogste score.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service Monteur
Postbus 38
3620 AA Breukelen
Holland
Tel.:03462 - 65148

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.:02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03462 - 65148 (Nederland), of 02 - 4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Ce sceau officiel est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Wrecking Crew™ du Nintendo Entertainment System™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Ce jeu programmable Nintendo vous laisse créer vos propres édifices, placer des obstacles où vous le voulez et tout démolir en un temps record. Vous pouvez créer pour chaque jeu un labyrinthe différent de barrières à abattre! Vous pouvez aussi démolir une série de murs programmée par Nintendo. Chaque mur devient de plus en plus difficile à démolir et vous devrez être astucieux pour éviter les monstres Pince-Monseigneur et Aubergine, les boules de feu et le méchant contremaître Gros clou.

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ni très froids. Ne jamais le frapper ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.

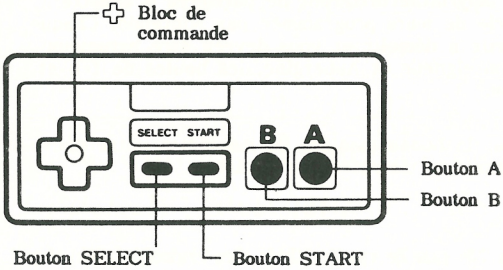
REMARQUE: PUISQUE NINTENDO NE CESSE D'AMELIORER SES PRODUITS, LES CARACTERISTIQUES ET LA CONCEPTION DES SYSTEMES DE JEU NINTENDO SONT SOUS RESERVE DE MODIFICATION SANS PREAVIS.

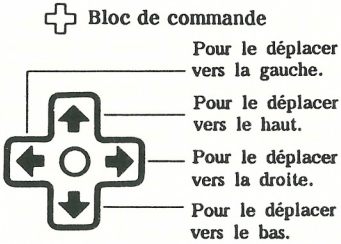
©1987 Nintendo

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 - Déplace Mario dans un jeu à 1 ou 2 joueurs.
Commande 2 - Déplace Luigi dans un jeu à 2 joueurs.

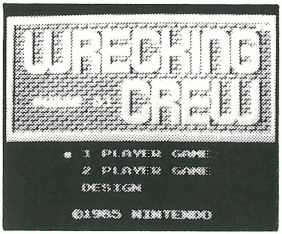
Commande 1/Commande 2





[Boutons A et B]

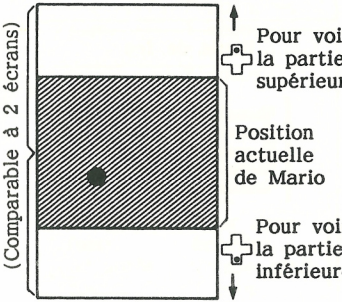
* Ces boutons servent à l'attaque. Lorsqu'on appuie dessus, Mario (ou Luigi) attaque le mur ou l'obstacle avec son marteau.
* Ces boutons servent aussi à choisir un des édifices (numérotés de 1 à 100) au début du jeu.



Bouton SELECT (choix)

Appuyez sur ce bouton pour aligner la boule de démolition (⊙) sur le jeu de votre choix au menu de jeux.

* Choisissez 1-PLAYER pour le jeu à un joueur.
* Choisissez 2-PLAYER pour le jeu à deux joueurs.
* Choisissez le mode DESIGN pour programmer votre propre jeu (voir les directives à ce sujet).



Bouton START (lancement)

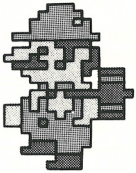
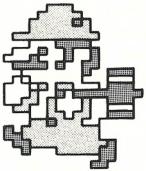
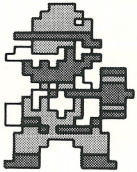
Appuyez sur ce bouton pour lancer le jeu.

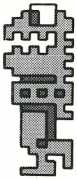
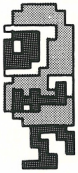
Pause:

1. Pour prendre une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera.
2. Si vous appuyez sur le bloc de commande ✚ quand le jeu est arrêté, l'écran se déplace vers le haut ou vers le bas de manière à afficher tout l'édifice.
3. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour poursuivre la partie à partir d'où vous l'avez laissée.

* Le décompte le plus élevé (TOP SCORE) disparaîtra si l'on met l'interrupteur d'alimentation sur "OFF".

[Les personnages]

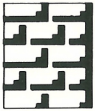
Les joueurs		Le contremaître
		
Mario (Commande 1)	**Luigi** (Commande 2)	Gros clou

Les monstres			Boule de feu
			
Pince-Monseigneur Jr	Pince-Monseigneur	Aubergine	

Murs et étançons

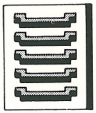
* Murs à démolir
(des points sont accordés lorsqu'ils sont démolis.)

(A frapper 1 fois)
Tombe après 1 coup.



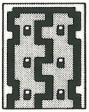
(A frapper 2 fois)
Fend après 1 coup.
Tombe après 2 coups.

(A frapper 3 fois)
Fend après 2 coups.
Tombe après 3 coups.

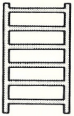


(Mur avec échelle)
Tombe après 1 coup.
Sert aussi d'échelle.

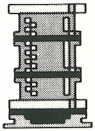
* Objets qui ne peuvent être démolis.



(Porte)
S'ouvre lorsqu'on y cogne. Les monstres peuvent alors entrer et sortir.



(Echelle)
Sert à monter et à descendre.

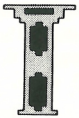


(Baril cul-de-sac)
Lorsqu'il se trouve sur votre chemin, vous ne pouvez avancer.

(Plancher)
Prenez garde de tomber lorsqu'il n'y a pas de plancher.

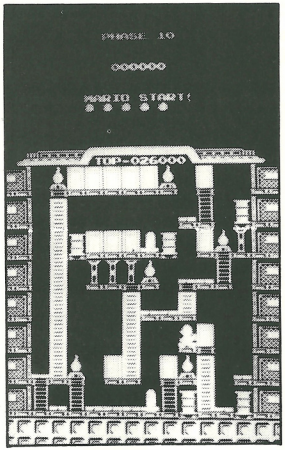
* Outils de démolition
(ne donne droit à aucun point)

(Dynamite)
Pour démolir les murs des deux côtés.



(Pilier)
Si on le démolit, le mur ou tout autre objet qu'il supporte tombe.

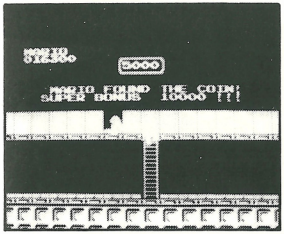
3. COMMENT JOUER



1. Appuyez sur le bouton A ou B lorsque le menu de jeux est affiché pour choisir l'édifice de votre choix.
* PHASE = XXX (Chantier XXX) s'affiche à l'écran.
* Vous pouvez choisir n'importe quel édifice entre 1 et 100. Plus le chiffre est élevé, plus le jeu est difficile.
* A la fin du jeu à 2 joueurs, c'est Mario qui choisit le premier le numéro du chantier du jeu suivant.
2. Au début du jeu suivant, l'écran affiche le numéro du chantier, le décompte (min. 000000) et le nombre restant de Mario (Luigi). L'écran se déplace alors vers le bas et les murs qui clignotent sont ceux qui doivent être démolis.
3. Utilisez le bloc de commande ✚ pour déplacer Mario (Luigi) vers différents murs sur chaque plancher. Démolissez les murs à l'aide du bouton A ou B. Lorsque tous les murs qui clignotaient ont été démolis, vous en avez terminé avec cet édifice et pouvez passer au prochain.

* Sur chaque plancher, les joueurs peuvent quitter l'écran par le côté gauche et réapparaître du côté droit, et vice-versa, tant qu'il n'y a pas d'ouvertures dans le plancher et qu'aucun baril n'obstrue l'une ou l'autre des extrémités.

4. Les monstres (Pince-Monseigneur et Aubergine) et le contremaître Gros clou essaieront probablement de nuire au travail de Mario (Luigi). Tentez de vous en tirer en manipulant habilement le bloc de commande ✚. Prenez surtout soin de ne pas aller vous coincer derrière un baril cul-de-sac.
* Le contremaître Gros clou a l'habitude de frapper Mario (Luigi) par derrière et de le faire tomber. Soyez sur vos gardes!
5. Si vous restez trop longtemps sur le même plancher, une boule de feu s'élance vers vous. Arriverez-vous à l'éviter?
6. Vous pouvez utiliser de la dynamite pour faire sauter plusieurs murs à la fois, mais si vous ne vous échappez pas à droite ou à gauche, vous serez emporté par l'explosion et projeté au bas de l'écran.
7. Lorsque vous perdez un homme, vous devez recommencer à démolir le même édifice depuis le début.
8. Lorsque tous les murs ont été démolis, l'écran passe à l'édifice suivant.
9. Primes



Chaque chantier multiple de 4 vous donne droit à un chantier en prime.
(Ex.) Le chantier suivant le chantier 4, le chantier suivant le chantier 8...

* L'un des murs en enfilade dissimule une pièce de monnaie. Vous devez vous dépêcher et monter l'échelle, abattre les murs et trouver la pièce de monnaie avant le contremaître Gros clou.

* Lorsque vous trouvez la pièce de monnaie, le temps qui reste sur l'horloge s'ajoute à votre décompte comme prime. Si Mario (Luigi) trouve la pièce dès le premier coup, vous gagnez une prime super-spéciale de 10 000 points.

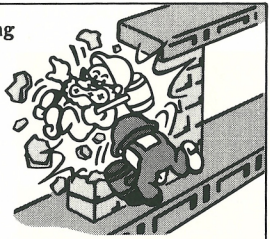
Armes secrètes
L'équipe de démolition dispose de quelques trucs. Si vous vous en servez astucieusement, vous pourrez tourner le jeu à votre avantage et marquer des points super-élevés.
Par contre, si vous les utilisez maladroitement, ils peuvent produire le résultat contraire et éliminer totalement Mario (Luigi). Faites attention.
* Voici une brève description de quelques techniques.

[Armes secrètes]

1. Dynamitage de plusieurs murs d'une rangée

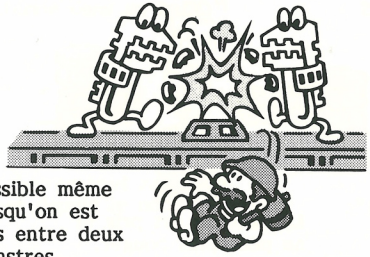
Donne droit à des points super-élevés.

2. Coup de poing puissant



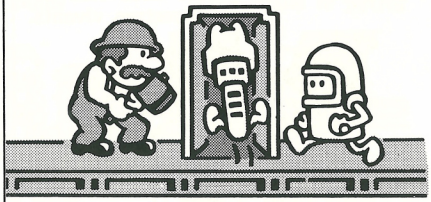
Pour attaquer le contremaître Gros clou ou tout autre ennemi se trouvant de l'autre côté du mur.

3. Echappée imparable



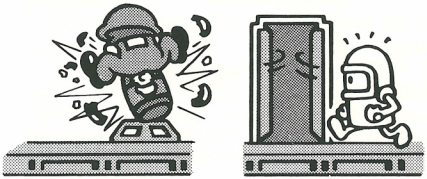
Possible même lorsqu'on est pris entre deux monstres.

4. Poursuite des monstres



Le marteau ouvre la porte et y fait passer les monstres.

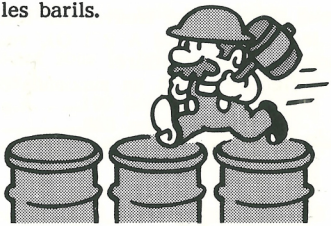
5. Dynamitage de la porte pour l'ouvrir



Ouvre même une porte éloignée.

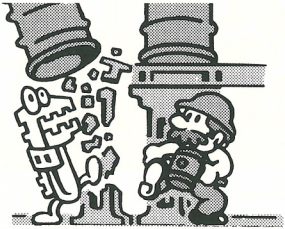
6. Marche sur les barils

Vous pouvez marcher sur les barils.

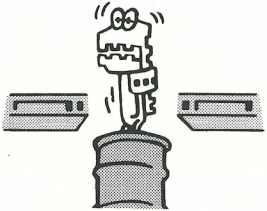


7. Renversement de barils

Capturez le contre-maître Gros clou et les monstres vivants.



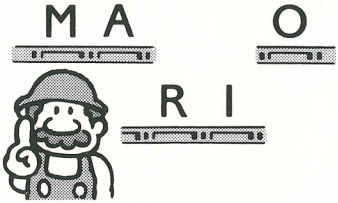
8. Immobilisation



Le monstre est pris et ne peut plus bouger.

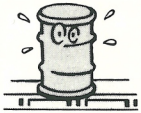
9. Recherche du nom de Mario (Luigi)

Si vous réussissez à trouver les lettres dans le bon ordre (M A R I O), vous obtenez un homme supplémentaire.
(Cet affichage paraît un maximum de 8 fois.)



[Cas désespérés]

1. Enfermé dans un baril



Vous devrez tout recommencer depuis le début.

2. Coincé

Pas d'issue

3. Dans le pétrin

Pas d'issue

Attention!

* Vous perdez un Mario (ou Luigi) si une boule de feu vous frappe.
* Vous perdez aussi un Mario (ou Luigi) si un monstre vous frappe.

Décompte

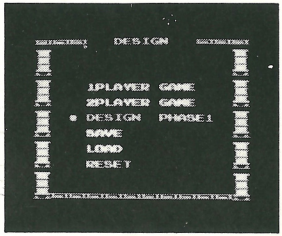
* Le décompte est affiché au-dessus du toit de l'édifice (le toit est visible au début du jeu).
* Le décompte le plus élevé est affiché directement sous le toit.
* Les points sont comptés de la manière suivante:

Démolition d'un mur .....100 points
Démolition de plusieurs murs en enfilade.....800 points (max.)
Capture d'un ennemi vivant .....1 600 points

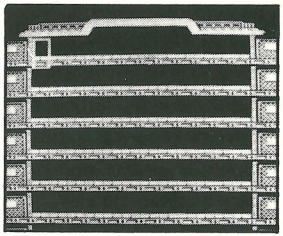
* Points primes

Selon le temps qui reste sur l'horloge: de 5 000 à 0 points.
Si vous trouvez la pièce de monnaie lors du premier essai, vous gagnez 10 000 points supplémentaires.

4. MODE DESIGN



Le menu du mode DESIGN



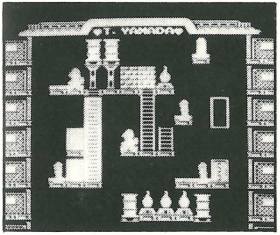
Ecran vierge de sélection des figures
- prêt pour le DESIGN

Concevez votre propre édifice en mode DESIGN en ajoutant à votre guise différents murs, étançons et monstres.
* Vous pouvez concevoir un maximum de 4 édifices de jeu.

1. A l'aide du bouton SELECT, affichez le menu de jeux.
2. A l'aide du bouton SELECT ou du bloc de commande ✥ , alignez la boule de démolition (⊙) sur DESIGN et appuyez sur le bouton START.
Le menu du mode DESIGN apparaîtra.
3. Alignez sur DESIGN la boule de démolition (⊙) du menu du mode DESIGN et appuyez sur le bouton START. L'écran de sélection des figures, illustré à gauche, apparaîtra. Vous pouvez maintenant commencer à concevoir votre propre édifice.

Remarque: La sélection au menu des options de sauvegarde (SAVE) et de chargement (LOAD) n'est pas utilisable dans ce jeu; elles ont été programmées aux fins de mises au point éventuelles du produit.

Création de votre propre édifice de jeu (premier édifice)



1. Vous pouvez choisir parmi 15 figures différentes (voir les pages 5 et 6).
2. A l'aide du bloc de commande ✚ , déplacez le carré (□) qui clignote à l'endroit où vous voulez placer le mur, les étançons ou le monstre.
3. Appuyez sur le bouton A ou B pour faire changer l'image se trouvant à l'intérieur du carré. Lorsque l'image de votre choix est affichée, déplacez le carré vers la position suivante. L'image que vous avez choisie restera en place; seul le carré vide se déplacera au prochain endroit.

   * Le bouton A affiche les figures dans l'ordre progressif, le bouton B dans l'ordre rétrograde.

4. Si vous faites une erreur et voulez effacer une figure, placez le carré clignotant sur la figure erronée et choisissez l'espace (■) à l'aide du bouton A ou B.
5. Lorsque vous avez terminé la conception de votre édifice, appuyez sur le bouton SELECT. Le menu du mode DESIGN réapparaîtra à l'écran. Choisissez ensuite un jeu à 1 ou à 2 joueurs et appuyez sur le bouton START pour le lancer.
6. Lorsque vous avez fini d'utiliser le mode DESIGN et que vous voulez retourner au mode de jeu normal, appuyez sur le bouton SELECT au menu de sélection des figures. Le menu du mode DESIGN réapparaîtra. Déplacez la balle de démolition sur RESET (remise à zéro) et appuyez sur le bouton START; le menu de jeux initial apparaîtra à l'écran.

[ATTENTION]

* Si votre édifice ne comprend aucun mur, le jeu ne fonctionnera pas puisqu'il n'y aura rien à démolir.
* En mode DESIGN, seul Mario peut être choisi comme un joueur. Luigi ne peut l'être.
* Pour chaque édifice, vous pouvez choisir seulement 1 Mario, 1 contremaitre Gros clou et 6 monstres. Si vous essayer d'en choisir plus, leurs images n'apparaitront pas à l'écran.
* On peut placer un maximum de 8 portes dans chaque édifice. Si vous essayez d'en placer davantage, la porte n'apparaîtra pas dans le carré □.
* On ne peut placer plus d'une image au même endroit.
* On ne peut placer un pilier directement sur un autre.
* On ne peut placer une porte sur un pilier.
* Le mode DESIGN n'offre pas de chantier prime.
* Tout le reste est pratiquement semblable au mode de jeu normal.
* Seul Mario apparaît en mode DESIGN, mais vous aurez du plaisir à jouer à deux à tour de rôle, comme en mode normal. (Mario passe d'une commande à l'autre à chaque chantier.)

[Fonctions utiles]

La commande 2 incorpore des fonctions utiles pour la création de votre propre édifice en mode DESIGN.
* Comment demander les édifices préréglés de 1 à 100 en mode DESIGN.
1. Retournez au menu de jeux. A l'aide du bouton A ou B de la commande 1, affichez le numéro du chantier de votre choix.

2. Après être retourné au menu du mode DESIGN, affichez à nouveau le numéro du chantier de votre choix, à l'aide du bouton A de la commande 1.
L'écran vierge de sélection apparaîtra à l'écran.
3. Puis, tout en maintenant abaissé le bloc de commande ✚ de la commande 2, appuyez sur le bouton B (de la même commande); l'édifice choisi apparaîtra à l'écran.
4. Vous pouvez ajouter ou enlever des images à votre guise comme si vous conceviez un édifice original.
* En plus des fonctions précédentes, la commande 2 se prête à beaucoup d'autres fonctions utiles en mode DESIGN.

- Pour effacer l'édifice en cours de conception et recommencer:
.....Appuyez simultanément sur les boutons A et B de la commande 2.
- Pour effacer les planchers aussi:
..... ✚ + bouton A de la commande 2
- Pour remplir d'échelles un côté de l'écran:
..... ✚ + bouton A de la commande 2
- Pour remplir de murs avec échelles un côté de l'écran:
..... ✚ + bouton A de la commande 2
- Pour remplir de dynamite un côté de l'écran:
..... ✚ + bouton A de la commande 2
- Pour remplir de murs à "frapper 1 fois" un côté de l'écran:
..... ✚ + bouton B de la commande 2
- Pour remplir de murs à "frapper 2 fois" un côté de l'écran:
..... ✚ + bouton B de la commande 2
- Pour remplir de murs à "frapper 3 fois" un côté de l'écran:
..... ✚ + bouton B de la commande 2

[Identification de votre édifice]

En mode DESIGN du jeu Wrecking Crew, vous pouvez écrire jusqu'à 10 lettres ou chiffres de votre choix sur le toit de l'édifice que vous avez conçu.

1. Lors de la conception d'un édifice en mode DESIGN (écran de sélection des images), appuyez sur le bouton START et le curseur ⊔ situé juste en dessous du toit se mettra à clignoter.

2. A l'aide du bloc de commande ✚ , vous pouvez déplacer le curseur ⊔ vers la gauche et vers la droite et choisir des lettres ou chiffres.
* La branche supérieure du bloc de commande ✚ affiche les caractères par ordre progressif et la branche inférieure ✚ les affiche par ordre régressif.

3. Lorsque le caractère de votre choix apparaît au-dessus du curseur, déplacez le curseur à la position suivante à l'aide du bloc de commande ✚ . (Le caractère restera à la position voulue et seul le curseur vide se déplacera.)

4. Après avoir entré toutes les lettres ou tous les chiffres, appuyez à nouveau sur le bouton START. Le curseur ⊔ disparaîtra et vous pourrez retourner au menu de sélection des figures.
* Le décompte le plus élevé n'est pas affiché en mode DESIGN lorsque le nom ou le numéro de l'édifice occupe l'espace juste en dessous du toit.

MEMO

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

Nintendo

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON